Глава 2

Морские путешествия

Движение

Корабли обычно передвигаются с помощью весел и парусов. На самых простых суднах гребля требует затрат физической энергии и координации нескольких гребцов, в то время как на биремах и триремах управление гребцами осуществляется «весельным мастером» (oarsmaster). Парусные суда, в свою очередь, требуют четкого понимания ветров, океанических течений, а также опытной команды для максимально эффективного выполнения маневров.

Таблица 2: Характеристики кораблей. Детализирует гребную и парусную скорость передвижения всех кораблей, описанных в этой книге. Эти значения указаны в десятках ярдов в раунд. Таким образом, корабль, идущий на веслах со скоростью 9, перемещается на 90 ярдов, или 270 футов, в раунд.

Другие факторы, особенно сила ветра, могут влиять на скорость передвижения корабля. Для уточнения деталей см. раздел «Погодные условия» в этой главе.

Гребля

Как упоминалось ранее, весельные корабли, такие как биремы и триремы, требуют большого мастерства и координации всех гребцов. Вопреки распространенному мнению рабы не использовались в качестве гребцов на военных кораблях, т.к. не обладали необходимыми навыками и мотивацией. На самом деле гребцы были высококвалифицированными специалистами.

Дневное движение: В игре AD&D полный день пути составляет около 10 часов. ДМ может легко определить общее расстояние, пройденное гребным судном за день, умножив на 2 значение Движения. К примеру, пентеконтер со значением Движения 18 может проплыть за день 36 миль (18x2=36).

Иногда гребным судам требуется большая скорость. В таком случае весельный мастер или капитан судна пытаются уговорить/задобрить/вдохновить гребцов на рывок. Капитан корабля или весельный мастер должны выкинуть 12 или больше на d20, чтобы «рывок» удался; удачный чек неоружейной профессии «Мореплаванье» (Seamanship NWP) дает бонус +3 к броску «рывка». Если бросок успешен, скорость корабля увеличивается на 1/3 в течение пяти раундов. Провал означает, что офицер не смог договориться с гребцами. Офицеры корабля могут попытаться увеличить скорость только один раз в 5 раундов.

К примеру: Капитан королевского пентеконтера Ламбрехт заметил еще один пентеконтер с поднятым пиратским флагом. Он пытается договориться с гребцами для «рывка». ДМ проверяет навык Ламбрехта в «мореплаванье» (14) и выбрасывает 12, что добавляет капитану премию +3 на бросок «рывка»; при вдохновении гребцов Ламбрехт выбрасывает на кубике 10, модифицируемое до 13 благодаря бонусу от профессии. Пентеконтер Ламбрехта продолжает двигаться следующие 5 раундов со скоростью 24 (18:3=6+18=24).

Гребцы могут поддерживать такую скорость в течение трех турнов. После чего должны отдыхать в течение времени, равного удвоенному количеству раундов «рывка»; в это время корабль может двигаться только с 1/3 нормальной скорости.

К примеру: После того как горизонт очистился от пиратов, Ламбрехт позволяет своим гребцам расслабиться. Усталые гребцы должны отдыхать один турн (в два раза дольше, чем они ударно гребли). В течение этого времени корабль движется со скоростью 6 (18:3=6). Ламбрехт молится, чтоб пираты отказались от погони.

В дополнение к увеличению тактической скорости корабля капитан или весельный мастер могут попытаться договориться с гребцами, чтобы те гребли быстрее и дольше, увеличивая максимально пройденное дневное расстояние на 1/3. Для этого капитан или весельный мастер должны выкинуть 12 или больше на d20. Удачный чек неоружейной профессии «Мореплаванье» (Seamanship NWP) с пенальти -2 дает бонус +3 к броску. После такого заплыва гребцы должны отдыхать не меньше 12 часов, прежде чем снова взяться за весла. Если проверка не удалась, никто из офицеров корабля не может пытаться увеличить суточную норму движения до следующего дня.

К примеру: Ламбрехт хочет добраться до порта Бритон к вечеру, расстояние до порта 45 миль. Максимальная суточная норма движения его пентеконтера - 36 (18x2=36). Ламберт удачно выкидывает 6 на d20 и с помощью угроз и уговоров мотивирует гребцов плыть быстрее, в результате корабль Ламбрехта может пройти 48 миль (36:3=12+36+48) и до заката оказывается в порту.

Гребля ночью: Иногда капитан гребного судна считает, что нужно двигаться ночью. В этом случае дневная норма движения корабля в милях остается по-прежнему его рейтингом скорости x2, так как гребцы должны поддерживать меньший темп, чтобы поддерживать корабль в постоянном движении.

Движение на веслах и под парусами: любой корабль, движущийся под парусами, даже если он имеет гребцов, считается парусником. Сила ветра изменяет базовую скорость движения (см. **Таблицу 3: Парусное движение и Ветер**), суточная норма движения такого судна в милях эквивалентна его скорости движения x3.

Гребля на малых судах

В ходе морских приключений персонажи могут оказаться на маленьком судне, и им потребуется грести много часов. Персонажи могут грести в течение количества часов, равных ½ конституции. Таким образом, персонаж с конституцией 15 может грести в течение 8 часов.

Персонажи, желающие грести дальше, должны сделать чек конституции. Успех означает, что персонаж может грести в течение дополнительного часа. Персонажи теряют 1 пункт конституции за каждый дополнительный час гребли, тем самым делая труднее каждый последующий чек. Персонаж теряет сознание, если конституция падает до нуля. Потерянные пункты конституции возвращаются в размере одного пункта за час отдыха.

Например Шендар, воин, конституция которого равна 16, может грести в течение 8 часов. Если он хочет грести в течение дополнительного часа, он должен сделать проверку конституции. Шендар успешно выбрасывает 3 на d20. Таким образом, воин может продолжать грести в течение еще одного часа. Тем не менее его конституция падает до 15

после дополнительного часа гребли, напряжение от усилий сказывается на его организме. Если он хочет грести еще один час, Шендар должен выкинуть 15 или меньше на d20.

Кроме того персонаж может увеличить скорость движения своей лодки, сделав чек силы. Успех означает что скорость лодки выросла на 1/3. Таким образом, персонаж, путешествующий на каноэ (скорость движения 6), мог бы сделать успешную проверку силы и двигаться со скоростью 8 (6:3=2+6=8). Персонаж должен делать проверку силы каждые 5 раундов, чтобы поддерживать такой темп. После того как персонаж провалил чек силы, он не может пытаться увеличить скорость, пока не отдохнет. Максимальное число времени для поддержания такого темпа - 3 турна.

После того как персонаж остановился после увеличения скорости (из-за провала чека, или достигнув предельного времени, или же для чего-то еще), он должен отдыхать в течение удвоенного количества времени ускоренной гребли. Таким образом, персонаж, который греб ускоренно 2 турна, должен отдыхать 4 турна. В отличие от профессиональных гребцов персонажи не могут грести, пока полностью не отдохнут.

Парусники

Парусные суда для движения используют естественную силу ветра, поэтому они отдаются на милость господствующих ветров. Сильный ветер может значительно ускорить долгое путешествие или же сделать даже самое короткое плавание медленным и опасным - в зависимости от направления ветра по отношению к курсу желаемого путешествия. **Таблица 3: Парусное движение и Ветер** - детализирует влияние ветров на скорость движения парусного судна. При пользовании таблицей просто найдите пересечение строк, которые соответствуют силе преобладающих ветров с курсом корабля отношению к ветру. ДМ может определить силу ветра по **Таблице 4: Сила ветра**.

Таблица 3: Парусное движение и Ветер

Ветер	**Модификатор скорости**	
Легкий	Навстречу	-1/3
	Попутный	+1/3
	Поперечный	—
Умеренный	Навстречу	-2/3
	Попутный	+2/3
	Поперечный	+1/3
Сильный	Навстречу	NM
	Попутный	x2
	Поперечный	+2/3
Буря/Шторм*	Навстречу	1/3*
	Попутный	x2
	Поперечный	+2/3

* См. раздел «Сила ветра» для специальных правил движения, которые применяются во время штормов и бурь.

Модификатор скорости: бонусы и штрафы, применяемые к Скорости движения под парусом

Аббревиатура NM - расшифровывается как «Нет Движения», корабль имеет нулевую скорость движения, если пытается плыть в сильный ветер.

— - судно двигается со своей базовой скоростью.

Например ког (скорость движения 9), плывя поперек сильного ветра, получит бонус 2/3 своей скорости и будет двигаться со скоростью 15 (9:3=3, 3x2=6, 6+9=15).

Капитан или рулевой парусника может увеличить базовую скорость корабля с помощью профессии «Мореплаванье» примерно так же, как и офицеры на борту гребных кораблей (см. выше). Парусник также добавляет 1/3 скорости движения судна после модификации скорости в зависимости от направления и силы ветра. Увеличение скорости длится 10 минут. Если попытка провалилась, офицеры не могут пытаться увеличить скорость в течение следующих 10 минут. Если бы капитан кога в предыдущем примере успешно вдохновил свою команду на большую скорость, то скорость передвижения кога была бы 18 (9:3=3+15=18). Движение парусника на высокой скорости не изматывает моряков, как это происходит с гребцами на весельных судах, но офицер должен делать чек мореплавания каждые 10 минут, чтобы судно могло поддерживать быстрый темп (даже легкие колебания ветра или слабые изменения на море могут украсть у корабля дополнительную скорость). Корабли, имеющие и весла, и парус, могут воспользоваться только одним способом увеличения скорости. Но если одна попытка провалилась, офицер может попробовать воспользоваться другим путем увеличения скорости. К примеру, если офицер корабля не вдохновит гребцов, он может вместо этого попытаться вдохновить моряков.

Дневное движение: Парусные корабли имеют гораздо большую ежедневную норму передвижения, чем гребные суда, - они могут плыть полные 24 часа без остановки. Для определения максимального ежедневного рейтинга движения ДМ должен умножить на 3 нормальную скорость движения судна (с учетом модификаторов для ветра и погодных условий). Таким образом, корабль с рейтингом движения 12 может проплыть в общей сложности 36 миль за один день (12x3 = 36).

Если судно бросает якорь на ночь, а не плывет круглые сутки, умножьте его рейтинг движения на 2, чтобы определить его максимальный дневной рейтинг движения. Таким образом, максимальный суточный рейтинг движения кога (скорость 9) становится 18 миль (9x2=18) вместо 27. Обратите внимание, что плавание по ночам требует квалифицированного навигатора, оснащенного средствами проверки курса корабля (к примеру, компас и секстант). Если ДМ решает, что такое средство недоступно, корабль должен всегда оставаться в поле зрения земли и должен вставать на якорь каждую ночь; в противном случае судно теряется в море.

Бросить якорь на ночь обычно оказывается мудрым решением, даже если экипаж имеет знания и оборудование для ночного плаванья. Некоторые опасности, которые легко обнаружить в дневное время, например отмели или песчаные наносы и рифы, становятся почти невидимыми ночью.

Независимо от того, как долго парусный корабль плывет, его офицеры могут пытаться увеличить ежедневный рейтинг движения корабля.

Сила ветра

Для определения силы преобладающего ветра бросьте 2d6 и проконсультируйтесь с **Таблицей 4: Сила ветра** для первого дня плавания. Эта таблица позволяет определить категорию силы ветра (умеренный, сильный, шторм). После определения первого дня нужно консультироваться с колонкой «Следующий день», чтобы найти подходящий бросок кубика для проверки. Нужно использовать этот бросок каждый день в течение следующих 1d4 дней, после этого весь процесс повторяется сначала.

Например, мастер делает проверку силы ветра на первый день морского путешествия группы, и выбрасывает 10. Группа отплывает при сильном ветре в первый день, согласно Таблице 4 проверка на следующий день требует бросок 1d6+6. Затем мастер определяет, как долго держится этот диапазон, с помощью броска d4. Бросок 2 указывает, что мастер использует диапазон 1d6+6 в течение двух дней, прежде чем начать весь процесс заново.

Таблица 4: Сила ветра

Бросок 2d6	**Сила Ветра**	**Первый День**	**Следующий День**
2	Штиль	2d6	1d4+1
3	Штиль	2d6	1d6+1
4	Легкий	2d6	2d4
5	Легкий	2d6	2d 4
6	Легкий	2d6	2d6
7	Умеренный	2d6	2d6
8	Умеренный	2d6	3d4
9	Сильный	2d6	3d4
10	Сильный	2d6	ld6+6
11	Буря	2d6	1d6+6*
12	Шторм	2d6	2d6*

---

* - Буря стихнет через 1d4 дня, после чего можно сделать бросок на новую силу ветра.

Штиль: парусные корабли имеют скорость 0 во время штиля. Некоторые из этих кораблей, такие как кнарр и пентеконтер, обладают веслами, которые позволяют им двигаться на сниженной скорости (см. **Таблицу 2: Характеристики судна**), когда нет ветра. В такой ситуации эти корабли соответствуют правилам для гребных судов, описанных выше.

Буря: эти свирепые ветры на 1d4 дней заставляют экипаж кораблей делать проверки мореходности каждый день (см. раздел **Кораблекрушение** в этой главе). Корабли, которые пытаются двигаться через бурю или шторм, будут в итоге отклонены от курса. Чтобы определить фактическое движение корабля каждый день во время шторма, переместите его вдоль намеченного курса на модифицированный повседневный рейтинг движения, а затем на равное расстояние в направлении движения бури. Успешный чек морского дела капитаном судна или рулевым сокращает расстояние, на которое отбросит корабль, на 1/3.

Корабль, двигающийся навстречу шторму или буре, в действительности движется в обратном направлении на 1/3 его базовой нормы движения. Обратите внимание, что если капитан или рулевой делают успешный чек мореплавания, ежедневный рейтинг движения судна против бури становится равным 0.

Например, буря, дующая с востока, подтолкнет плывущий на север ког к северо-западу на 45 миль (базовый рейтинг движения 9+2/3 для перемещения поперек сильного ветра = 15. Это значение мастер устраивает, чтобы найти ежедневную норму передвижения).

Буря унесет ког только на 30 миль с курса, если его капитан сделал успешный чек на мореплавание.

Шторм: эти страшные ветра заставляю экипаж корабля делать проверку мореходности каждый день с пенальти -3 (см. раздел **Кораблекрушение** в этой главе для более подробной информации). Штормы и ураганы изменяют курс корабля, однако из-за их силы не позволяются какие-либо чеки мореплавания, чтобы уменьшить отклонение корабля от курса.

Сила ветра

Для простоты в игре предполагается, что ветер всегда дует в одном из четырех направлений света. Ветер сохраняет свое направление 1d4 дней, после этого мастер должен проверить его направление, еще раз используя **Таблицу 5: Направление ветра**. Это упрощение разработано для облегчения морских путешествий. В действительности морские ветры могут дуть с любого направления и могут менять свое направление значительно чаще.

Мастеру стоит отметить, что направление ветра всегда является направлением, откуда дует ветер. Таким образом, восточный ветер дует с востока на запад.

Таблица 5: Направление ветра

2d6	Весна/Лето	Осень/Зима
2	Восток	Юг
3	Восток	Юг
4	Юг	Восток
5	Юг	Восток
6	Юг	Север
7	Запад	Север
8	Запад	Север
9	Запад	Запад
10	Север	Запад
11	Север	Запад
12	Восток	Юг

Видимость

Из-за широкого разнообразия в размерах и формах кораблей некоторые из них легче заметить на водном пространстве. **Таблица 6: Диапазон видимости** детализирует расстояние, на котором некоторые объекты могут быть замечены. Эта таблица соответствует таблице, найденной в Главе 13 PHB (Players Handbook) относится конкретно к людям и объектам человеческого размера. Все размеры указаны в ярдах.

Table 6: Visibility Ranges

Condition	Mvm	Spotted	Type	ID	Detail

Clear sky	2,000	1,500	500	100	10
Fog, dense	10	10	5	5	5
Fog, light	500	200	100	30	10
Fog, moderate	100	50	25	15	10
Mist, light rain	1,000	500	250	30	10
Night, full moon	200	100	30	10	5
Night, moonless	100	50	10	5	3
Twilight	500	300	150	30	10

Движение (Mvm): указывает максимальное расстояние, на котором движущуюся фигуру или объект можно увидеть. Наблюдатель отмечает только то, что что-то движется по воде, или покоится на водной поверхности, или движется по воздуху. Корабли под парусом или на веслах считаются движущимися объектами.

Заметить: это максимальная дистанция, на которой можно увидеть движущуюся или стоящую фигуру. Для наглядности, дрейфующие объекты считаются стоящими. Общие характеристики, такие как размеры, наличие паруса, станут видны на этой дистанции.

Тип: указывает максимальное расстояние, на котором видны общие детали фигуры: вид, раса, оружие, тип судна и т.д.

ID: дистанция, которая позволяет провести точную идентификацию, в том числе экипажа судна.

Детали: эта дистанция означает, что небольшие действия могут быть хорошо видны.

Каждое судно в игре имеет категорию размера, которая влияет на дистанции, указанные выше. Корабли средней категории удваивают дистанции, указанные в Таблице 6; большие корабли утраивают дистанцию обнаружения; очень большие корабли увеличивает дистанцию в 4 раза.

Географические объекты, такие как острова или побережье континента, становятся видимыми на 4-кратной дистанции, если они имеют относительно плоский рельеф. Холмы и скалы становятся видны на 5-кратной дистанции. Очень высокие скалы и низкие горы становятся видны на 6-кратной дистанции. Чрезвычайно большие географические объекты, такие как континентальные горные хребты, в ясные дни остаются видимыми на сотни миль.

Все вышесказанное предполагает, что наблюдатель находится на уровне моря. Наблюдатель, сидящий в «вороньем гнезде», может увидеть примерно в 2 раза больше, чем тот, который стоит на палубе. Наблюдатель, находящийся в 2 раза выше, чем «воронье гнездо» (к примеру, летает), может увидеть примерно в 3 раза дальше, чем тот, кто стоит на палубе.

Ни один из этих множителей не распространяется на категорию «Детали». Множители за высоту не применяются к категории «ID».

Таким образом, наблюдатель, стоящий на палубе корабля, может заметить ког (большой корабль) в ясный день на дистанции в 1500 ярдов (500x3). Наблюдатель мог бы заметить ког на дистанции 3000 ярдов, если бы он был в «вороньем гнезде». Тем не менее, наблюдатель должен находиться в пределах 100 ярдов, чтобы заметить что-нибудь из вооружения кога или численность его экипажа. Мелкие детали (такие как состояние парусов кога) станут видны в диапазоне до 10 ярдов.

Кораблекрушение

Несмотря на все меры предосторожности, смерть на море - реальная возможность. Даже тщательно построенные суда не всегда могут выдержать огромную ярость моря и мощь ненастья.

Проверка мореходности

Каждое судно в игре обладает рейтингом мореходности в диапазоне от 1 до 20. Этот рейтинг демонстрирует относительную стабильность судна в условиях опасных метеорологических условий и состояния океана. Чем выше рейтинг мореходности, тем более стабильно и надежно судно. Мастер может найти рейтинг мореходности для всех судов в Таблице 2.

Чтобы сделать чек мореходности, мастер просто кидает d20 и сравнивает результат с рейтингом судна. Если бросок больше, чем рейтинг, корабль тонет или садится на мель - в зависимости от его местонахождения.

Затопление

Любое судно, оказавшееся в буре или шторме, может затонуть. Делайте чек мореходности каждый день, пока длится буря или шторм; эти ненастья дают пенальти -3 рейтингу мореходности. Корабль, который провалил чек мореходности, тонет в течение 1d10 часов. Если тонущее судно несет на себе спасательные шлюпки, у экипажа есть шанс избежать смерти. Однако эти спасательные суда должны также сделать чек мореходности, если находятся в пределах бури.

Бросок 20 при чеке мореходности указывает на то, что корабль перевернулся. Корабль тонет сразу, и бежать на лодке невозможно. Весь экипаж и все пассажиры должны сделать успешный спасбросок против смертельный магии или оказаться в ловушке обломков и идти с ними на дно. Если спасбросок успешен, оставшиеся в живых должны пытаться плыть сами. Смотри правила плавания в Главе 14 «Время и Передвижение PHB».

Крушение

Крушение происходит, когда судно оказывается недалеко от берега в тумане, буре или шторме и был провален чек мореходности. Провал чека означает, что судно село на мель. Если корабль оказался на болотистом берегу, песчаном мелководье или иной мягкой прибрежной зоне, экипаж может отремонтировать его после 1d6 дней работы, хотя ремонт невозможен до тех пор, пока буря и шторм не закончится. Корабль, починенный подобным образом, делает все будущие проверки мореходности с пенальти -3, пока не будет должным образом отремонтирован на верфи.

Суда, которые оказались на скалистой береговой линии или коралловом рифе, тонут за 1d3 часов. Натуральный бросок 20 на кубике при проверке мореходности указывает, что судно разбивается в щепки об острые камни. Оставшиеся в живых должны пытаться плыть к берегу, используя правила плавания в Главе 14 «Время и Передвижение PHB».

Совет мастеру: Обработка кораблекрушения

Морские путешествия часто оказываются опасными, чудовищные морские существа и другие опасности (например пираты, сильные штормы и острые рифы) могут разрушить даже самые крепкие корабли. Во время морского приключения вполне возможно, что корабль приключенцев пострадает от такой судьбы. Мастер должен убедиться, что эти случаи не сорвут модуль или

кампанию. Кораблекрушение - это путь к новым и неизведанным территориям, а не бесславный конец для персонажей, как показывает следующее замечание:

• **- Кораблекрушение как часть сюжета:** это простой метод для работы с кораблекрушениями. Мастер просто избегает уничтожения корабля персонажей, если уничтожение не способствует сюжету. Это может означать жульничество касательно некоторых бросков кубиков во время игры или даже игнорирование бросков целиком, когда приходит время кораблю персонажей тонуть. Возможно, мастеру придется выдумывать подходящие броски (в сторону плохого варианта развития событий), для того чтобы сдвинуть сюжет с мертвой точки. Этот метод требует тонкости, так как игрокам не нравится жесткость сюжета или ситуации.

• **- Кораблекрушение как эволюция:** некоторые мастера позволяют лишнего игрокам в своих кампаниях. В таких случаях несколько неудачных бросков кубика могут обречь персонажей и их корабль. В таких случаях мастер должен думать быстро, не позволяйте случайным явлением испортить приключение, уничтожение или судьба персонажей - это возможность для мастера переключения фокуса компании.

Если корабль персонажей затонул рядом с землей, персонажи могут оказаться на берегу пустынного острова или изолированного берега. Такой район предполагает возможность разведки и приключений. Возможно, область имеет обширную систему пещер, подводных каверн и давно потерянных сокровищ. Исследования таких пещерных комплексов может развиться в несколько вечеров игры и добавить пикантности кампании. С другой стороны, сообщества людей или гуманоидов могут называть эти области домами, или, возможно, два племени или нации ведут войну. Мастер мог бы спроектировать несколько приключений, в которых персонажи имеют возможность влиять на конфликт.

Если персонажи тонут в открытом море, они могут начать серию подводных приключений, (смотри вторую половину этой книги для получения дополнительной информации о начале подводной кампании). Группа морских эльфов может спасти персонажей, прежде чем они утонут, доставить в свое подводное царство и заручиться помощью персонажей против сахуаджинов или какого-то другого подходящего антагониста. Также сахуаджины или локатах могут захватить персонажей. Тогда приключение строится вокруг персонажей, пытающихся вырваться из плена злых подводных существ.

• **- Выжившие в кораблекрушении:** ключ к использованию кораблекрушения начать новые приключения и дать персонажам разумные шансы на выживание. Если крушение происходит вблизи какой-то земли, группа может просто плыть, положившись на удачу. В противном случае мастер может разработать любое количество способов сохранить группу на плаву, по крайней мере в течение короткого времени. Например, даже в реальной жизни корабли не тонут, не оставляя некоторого количества плавающих обломков. Конечно, персонажам придется немного поплавать, чтобы найти нужный объект, достаточно большой, чтобы поддержать их на плаву. Различные морские существа, такие как дельфины, русалки и упоминавшиеся ранее морские эльфы, могут прибыть на место, чтобы помочь, а также всегда есть возможность того, что другой корабль может пройти неподалеку.

Для того чтобы игроки сохранили страх перед кораблекрушением, хорошая идея - убедиться, что группа не выйдет сухой из воды. Возможно, несколько голодных акул решат остановиться на пикник рядом с тонущий группой. Также не стоит забывать о разрушительном воздействии морской воды на какие-то предметы инвентаря, особенно бумажные (раздел спасбросков

материальных компонентом заклинаний в Главе 7 может оказаться полезным в данной ситуации). Также возможно, что персонажам придется что-то выбрасывать, чтобы остаться на плаву, как и то, что не привязанное к персонажу может быть легко потеряно. Для имитации подобного можно считать, что каждый персонаж может удержать по одному предмету за каждые 3 уровня, например, персонаж 10 уровня может автоматически удержать три предмета по своему выбору. А затем бросать d20 для каждого важного предмета инвентаря, при броске 12 или лучше персонаж сохраняет вещь, иначе она тонет. Восстановление потерянных подобным образом предметов может быть приключением уже само по себе.